

初めて学ぶ人のための
ソフトボールルールブック2017

むつ市ソフトボール協会編

目 次

1. 競技場の広さ	P 3
2. ダブルベース	
3. 用具	P 4
4. 試合	P 5
5. プレイヤー	P 6
6. 打ち合わせ	P 7
7. 投球と守備位置	P 8
8. 不正投球	P 10
9. 打撃	P 11
10. 打順の誤り	P 12
11. 打者が打者走者になるとき	P 13
12. フェアボールが走者や審判員に触れたとき	
13. 走塁	P 14
14. 走塁妨害	
15. 安全進塁権	P 15
16. 打者がアウトになる場合	P 16
17. 打者走者がアウトになる場合	P 17
18. 走者がアウトになる場合	P 18
19. アピールプレイ	P 20
20. 審判員の判定と抗議	P 21

1. 競技場の広さ

- ◆ 本塁から外野フェンスまで
 - ・ 小学生 53.34m以上
 - ・ 女子 60.96m以上
 - ・ 男子 68.58m以上
- ◆ 塁間距離(ベースの間の距離)
 - ・ 小学生 16.76m
 - ・ 中学生以上 18.29m
- ◆ 投球距離(投手板とホームベース間の距離)
 - ・ 小学生 10.67m
 - ・ 中学生女子・レディース 12.19m
 - ・ 女子(高校生女子を含む)・シニア 13.11m
 - ・ 男子 14.02m

2. ダブルベース

- ・ 1塁ベース上での打者走者と1塁手の交錯を防ぐため、ダブルベースを使用する

白色ベース = フェア地域	オレンジ = ファウル地域
---------------------	---------------------

- ・ 打球が白色ベースに触れたときはフェアボールになる
- ・ 守備側のプレイヤーが使用するのは白色ベースのみである
 - ※一塁側ファウル地域からプレイする時はオレンジベースを使用できる
- ・ 打球が内野や外野に打たれるか、スリーストライクルール(振り逃げ)で、打者走者が最初に1塁を走り抜けるときは、オレンジベースに触れなければならない
 - ※白色ベースを踏んだ時は塁の空過とみなされ、アピールプレイの対象になる
 - ※明らかなヒットや四死球など、一塁でプレイがないとき、守備側が一塁側ファウル地域からプレイしている時は白色ベースを使用できる
- ・ オレンジベースを一旦踏んだのちは、白色ベースに戻らなくてはならない

3. 用 具

◆ ボール

- ・ 小学生 2号ボール・1号ボール
- ・ 中学生以上 3号ボール

◆ バット

- ・ 小学生 2号バット・1号バット
- ・ 中学生以上 3号バット
- ・ JSA検定マークが消えているものや、表面に凸凹があるものは使用できない
- ・ グリップに巻くテープは一重で、連続してはならない
- ・ バットに塗料を上塗りしたり、グリップエンド以外の場所にシールやマークをつけたりしたものは、変造バットになる
- ・ バットに名前を彫ったり、刻んだりすることは、バットのノブ側末端のみ可能である

◆ ユニフォーム

- ・ ストッキング、ソックス、アンダーシャツ、スライディングパンツなども同色とする
- ・ 背番号は、監督は30、コーチは31・32、主将は10とする
- ・ 背番号の誤り(打順表への記載も含む)は、正しい番号に訂正すればよい
- ・ 女子は無帽でもかまわない(男子は全員が帽子を使用しなくてはならない)帽子・サンバイザー・ヘッドバンドを混用できるが、同色・同形態のものとする
- ・ 腕時計、ブレスレットなど身体の外に出る装飾品は試合中に着用してはならない
- ・ 試合中にグラウンドコートは着用してはならない(審判が認めた場合を除く)

◆ シューズ

- ・ 各選手のシューズの色やデザインが違っていてもかまわない
- ・ 生涯種別(小学生・中学生・レディース・一般男子など)では、金属製のスパイクを使用してはいけない

◆ グラブとミット

- ・ ミットは捕手と一塁手のみが使用できる
- ・ 投手が使用するグラブは、多色でもよいが、球以外の色でなくてはならない

◆ ヘルメット

- ・ 競技場内(ベンチ内を除く)の攻撃側プレイヤーは、JSA検定マークが入った両耳あてのあるヘルメットを使用しなくてはならない(高校生以下はベースコーチも)

◆ 捕手用用具

- ・ 必ずスロートガード付マスク、捕手用ヘルメット、ボディープロテクター、膝当て付レガースを使用しなくてはならない
- ※マスクとヘルメットは投球練習のときにも必ず着用すること

※マスクは JSA 検定マークの入ったもの、ヘルメットは SG マークが入ったものを着用することが望ましい(いずれも 2020 年度からは義務となる)

4. 試 合

◆ 試合開始前の流れ

- ・ 試合開始30分前(前の試合の4回終了時)
 - ※プレイヤーの集合
 - ベンチは組み合わせ番号の若い方を一塁側とする
 - ※打順表の提出(両チーム主将)
 - 5枚1組の打順表に必要事項(名前にはふりがな)を記入すること
 - 記録員と副審により点検されたのち、両チームに渡される
 - 打順表に記載のない控え選手は試合に出場することができない
 - ※攻守決定打(球審・二塁塁審、両チーム主将)
 - 先に打順表を提出したチームにコインの表裏選択の優先権を与える
- ・ 試合開始20分前
 - ※後攻チームのフィールドイング(5分間)
 - ※先攻チームの用具点検(一塁・三塁塁審)
- ・ 試合開始15分前
 - ※先攻チームのフィールドイング(5分間)
 - ※後攻チームの用具点検(一塁・三塁塁審)
- ・ 試合開始10分前
 - ※競技場整備(内野のみ)
- ・ 試合開始5分前
 - ※本塁上でスターティングメンバーの確定(審判員、両チーム監督)
- ・ 試合開始3分前
 - ※選手集合準備
 - ※試合開始時に整列しない選手は試合に出場することができない

◆ 正式の試合

- ・ 正式の試合は7回(イニング)である
- ・ 7回終了時同点の場合、タイブレーカーによる延長戦を行う
 - ※無死・走者(前の回の最終打者)二塁で攻撃を開始する
- ・ 3回15点、4回10点、5回以降7点以上の差が生じた場合コールドゲームとなる

◆ 得点が認められないケース

- ・ 打者走者が一塁に触れる前に第3アウトになったとき
- ・ アピールアウトを含め、走者のフォースアウトが第3アウトになったとき
- ・ 先行する走者が第3アウトになったとき
- ・ 走者が離塁違反で第3アウトになったとき
- ・ 第3アウトがアピールによって有利な第4アウトと置き換えられたとき

5. プレイヤー

◆ 指名選手(DP)とその守備者(FP)

- ・ DPは打撃専門で、試合開始前に打順表に記入されていなくてはならない
- ・ FPは守備専門のプレイヤーで、打順表の10番目に記入される
- ・ DPとFPはいつでもお互いの守備および打撃を兼ねることができる
 - ※兼ねられた方は一旦交代したことになる
 - ※DPが守備のみを行ったり、FPが打撃のみを行うことはできない
- ・ DPはいつでもFP以外のプレイヤーの守備を兼ねることができる
その時DPに守備を兼ねられたプレイヤー(OPO)は打撃のみを行う
- ・ DP、FPはいつでも控え選手と交代できる

◆ 再出場(リエントリー)

- ・ スターティングプレイヤーは、一旦交代しても、一度だけ再出場できる
- ・ 再出場の時は、自分の元の打順に戻らなくてはならない
- ・ スターティングメンバー以外の再出場を相手チームが審判員に申し出た場合は、監督と違反者(高校生以下の試合では違反者のみ)が退場となる

◆ プレイヤーの交代

- ・ 投手を含むどのプレイヤーも、いつでも交代することができる
- ・ 交代の時は、監督が球審に通告しなくてはならない
- ・ 無通告で交代した場合、相手チームから審判員に申し出があった時点でペナルティーが適用される
 - ※相手チームからの申し出前に気づいて通告すれば正しい交代となる
- ・ 違反者は失格選手(プレイはできないがベースコーチは可能)になる
- ・ 守備位置の変更の時も、監督が球審に通告しなくてはならない
(ただし通告がなかったときのペナルティーはない)

◆ 無通告交代

- ・ 守備中にプレイに関与して発見された時は、
 - ※次の投球動作に入る前は、攻撃側の監督に「プレイの結果を生かすか、打撃完了前のボールカウントで打ちなおすか」の選択権が与えられる
 - ※次の投球動作に入った後は、その間のプレイはすべて有効となる
- ・ 攻撃中に発見された場合は、
 - ※打撃完了前に発見された場合は、正しい交代者がそのボールカウントを引き継ぎ、その間のプレイは有効となる
 - ※打撃完了後で次の投球動作に入る前の場合は、打撃によるすべてのプレイは無効となり、違反者はアウトになる
 - ただし違反発見前のアウトは取り消さない
 - ※打撃完了後で次の投球動作に入った後は、すべてのプレイは有効となる

◆ 代替プレイヤー

- ・ プレイヤーが出血した場合、そのプレイヤーは処置が完了するまで試合に戻ることはできず、臨時の代替プレイヤーを使用することができる
- ・ 代替プレイヤーを使用するときは、監督が球審に通告しなくてはならない
※代替プレイヤーを無通告で出場させたり、元のプレイヤーを無通告で試合に戻した場合、相手チームからアピールがあるとペナルティ(失格選手)となる
- ・ その時点で出場している以外のプレイヤーが代替プレイヤーなることができる
※すでに試合から退いたプレイヤーも代替プレイヤーになれる
※違反により退場や除外になったプレイヤーは代替プレイヤーにはなれない
- ・ 代替プレイヤーは、次のインニングの終了まで継続することができる
※それ以上の新しいインニングに入るときは、正式な交代になる
- ・ 血液の付着したユニフォームは使用することができない
※交換のために、ユニフォームナンバーが変更されてもかまわない

◆ テンポラリーランナー

- ・ 捕手が塁上にいる状態で二死になったとき、あるいは二死後に捕手が出塁して走者となったときは、捕手の代わりにテンポラリーランナーを使用できる
- ・ テンポラリーランナーと交代させるかどうかは、攻撃側チームの選択である
- ・ 二死後であれば、どの時点でもテンポラリーランナーを使用できる
- ・ テンポラリーランナーは、塁上にいる走者以外の選手のうちに、打順が最後に回ってくる者とする
- ・ 間違った選手が出た場合は、ペナルティーはなしで正しい選手と交代させる

6. 打ち合わせ

◆ 打ち合わせ

- ・ 攻撃側は1インニングにつき1回限り行うことができる
- ・ 守備側は試合中に3回まで(同一回に複数回も可)行うことができる
※選手交代通告後や投手交代を行った際の打ち合わせは回数に含めない
※延長戦は別に1インニングにつき1回まで認められる
※規定回数より多く打ち合わせをした場合、投手は不正投手となり交代し、その試合中は再登板できない(投手以外としては出場できる)
- ・ 監督またはコーチが「タイム」を要求して行った場合に回数をカウントする
※監督の指示を受けた者がプレイヤーの所へ行った場合も含まれる
※相手側の打ち合わせ中に行った場合は、打ち合わせとみなさない
※選手同士が行うものは含まれないが、審判が不必要と判断した場合はタイムは認められない
- ・ 打ち合わせは1分間以内とする

7. 投球と守備位置

◆ 投球の前に

- ・ 投球する手の指や手の平にテープを巻いたり、貼ったり、手首や腕に汗とりバンド（リストバンド）や腕輪等を着用してはならない
※投球腕の指先以外は、肌と同じ色のテーピングやサポーターの使用は可
- ・ ロジン（ロジン）を球やグラブにつけたり、球に土をつけたり、指を舐めてそのまま投球してはならない（ロジンは必ず手につけること）
- ・ 投手板を踏むときは、必ず両手を離して両足を投手板に触れていなければならない
- ・ 捕手のサインを見るときは、投手板上で両手を離して、グラブあるいは投球する手に球を保持しなければならない（投手板を離れてサインを見るのは不可）
- ・ 投球動作に入るときは、身体の前か横で両手で球を持ち、2秒以上5秒以内身体を完全に停止させなくてはならない（グラブが動かなければ、その中で球をこねるような動作などは構わない）
- ・ 上記の違反は不正投球となる

◆ 準備投球

- ・ 初回と投手交代時は1分間を限度として5球以内、それ以外は3球以内とする
- ・ 一旦交代した投手が同一イニング中に再び登板するときは、準備投球はない
- ・ 準備投球中に攻撃側メンバーがグラウンド内で素振りをするのは認められない

◆ 正しい投球

- ・ 投球動作は、両手を合わせて完全停止後、球をグラブから離れたときにはじまる
- ・ 投球動作に入った（両手で球を保持した）のちは、一度球から片手を離して再び両手に戻してはいけない
- ・ 一つの投球動作で、ウインドミルとスリングショットを組み合わせたり、途中で動作を停止してはいけない（1球ごとに使い分けることはかまわない）
- ・ 軸足は、少なくともその一部が投手板の上に置かれていなければならない（投手板の前縁・後縁については触れていけばよい）
- ・ 自由足を投手板の後ろに引いたり、投手板両端の前方延長線の外に踏み出したりはならない
- ・ 軸足は、前方へ引きずったり、跳んだりする前は、投手板に触れていなければならない（投手板に触れていけば、その上でスライドさせることはかまわない）
- ・ 投手板から軸足が離れた状態から、投手板以外の地点を蹴りだして投球をしてはならない（クローホップ）
※投手板から蹴りだしていれば、跳んで（リーピング）投球しても構わない
※軸足が正しく投手板を蹴りだした後は、つま先の位置が変わらなければ、その後の一連の動作で踵が投手板から離れてもかまわない
- ・ 上記の違反は不正投球となる

- ・ 投手は球を受けたのち、あるいは球審がプレイを指示したのち、20秒以内に次の投球をしなくてはならない
 - ※この場合は不正投球ではなく、ボールデッドで、打者に対してワンボールが宣告される

◆ 無効投球(ノーピッチ)

- ・ ボールデッド中に投球したとき
 - ※球審が所定の位置につく前に投球動作を開始してはならない
- ・ 打撃姿勢をとっていない打者に投球したとき
- ・ 走者が離塁アウトになったとき
- ・ 攻撃側メンバーが、大声を出すなどの行為で不正投球をさせようとしたとき
- ・ 上記の場合はボールデッドとなり、その投球によるプレイはすべて無効となる

◆ 故意四球

- ・ 故意四球を通告すれば、投球せずに故意に打者を一塁に歩かせることができる
 - ※四球を与えるのに必要な投球数(ボール)がカウントされる
 - ※どのカウントからでも(一球も投じていなくても)通告することができる
 - ※通告を受けた打者は、一旦打者席に入ってから進塁しなくてはならない
- ・ 通告は、投手、捕手、監督のみ行うことができる
 - ※監督が通告する場合は、球審にタイム要求してから行う
- ・ 通告がなされたときにはボールデッドとなり、走者は進塁できない
 - ※フォースの場合にのみ走者は次塁へ進塁できる
 - ※プレイが続いているとき(例:走者が進塁しているとき)には通告はできない
- ・ 複数の打者に故意四球を与える場合、通告を一度に行うことは可能であるが、後の打者は、先の打者が一塁に達したのち、一旦打者席に入ってから進塁する
- ・ 一度通告した故意四球を取り消すことはできない

◆ 投手の塁への送球

- ・ 次の場合を除いて、ボールインプレイ中に投球姿勢をとったのち、投手板を外してはならない
 - ※走者が塁を離れているとき
 - ※打者が打者席を出たとき
 - ※アピールプレイをするとき
- ・ 投手板を外す時は、両手を離す前に、両足を投手板の後ろに外すこと
- ・ 上記の違反は不正投球となる

◆ 捕手

- ・ 投球が投手の手を離れるまで、捕手席内をはずしてはならない
※違反は不正投球となる
- ・ 走者がいない時は、投球後の球を直接投手に返球しなくてはならない
※ボールデット、ボールインプレイを問わず、打者にワンボールが与えられる
※打者が三振したとき、打者が打者走者になったとき、ファウルライン近くの打球を処理したときは除く

◆ その他の野手

- ・ 投手が投球をするとき、ファウル地域に守備してはならない
※違反は不正投球となる
- ・ 投手の手から球が離れる前に、極端な前進守備をしたり、急に守備位置を変えて打者を故意に惑わすような行為をしてはならない
※ボールデット、不正投球、該当する守備者は退場となる

8. 不正投球

◆ 打者が打たなかった場合(空振りを含む)

- ※ディレードデットボール
- ※打者に対してワンボールが与えられる
- ※走者に1個の安全進塁権が与えられる

◆ 打者が打った場合(空振りを除く)

- ※ディレードデットボール
- ※攻撃側監督に「プレイの結果を生かすか、不正投球か」の選択権が与えられる
- ※打者およびすべての走者が1個以上の進塁をしたときは不正投球としない

◆ 打者に当たった場合

- ※打者に対して一塁が与えられる
- ※走者に1個の安全進塁権が与えられる

9. 打 撃

◆ 打撃姿勢

- ・ 球審がプレイを指示したのち、10秒以内に打撃姿勢をとらなくてはならない
- ・ 投球が始まる時は、両足を完全に打者席内に置かなければならない
 - ※打者席のラインは打者席内に含まれる
- ・ 投手が軸足を投手板に触れたのち、タイムを要求しないで打席を外したときに投球があったときは、ストライクまたはボールが宣告される
- ・ 打者がサインを見るためにしばしば打者席を外すことは認められない
 - ※注意されたのちも打者席を外す場合はストライクを宣告する

◆ ストライクゾーン

- ・ 打者が打撃しようとするときの脇の下と膝頭上部の間の本塁上の空間をさす
 - ※打席内で構えた時の姿勢ではないことに注意
- ・ ストライクゾーンの上下については、球の一部でもはみ出した時はボール、左右については、球の一部がかすめていればストライクとする

◆ ストライク

- ・ ボールインプレイのストライク
 - ・ 投球がストライクゾーンを通過したとき
 - ・ 打者が空振りをしたとき
 - ※チェックスイング(ハーフスイング)は、打者がグリップ(手首)を効かした場合に空振りとする
 - ※バントの中止は、バットを引く動作がなければ中止とみなさない
 - ・ ファウルチップになったとき
 - ※バットにチップした打球が、直接捕手のミット(グラブ)か手に触れ、その後地面につく前に捕手により捕球された場合をいう
 - 最初にミットや手以外に触れたり、捕球できなかった時は、ファウルボールとなる
- ・ ボールデッドになるストライク
 - ・ ツーストライクになる前に打球がファウルボールになったとき
 - ・ ストライクゾーンの投球や空振りの球が打者の身体に触れたとき
 - ・ ツーストライクになる前に打者席内の打者に打球が当たったとき
 - ※打者の片足が打者席の外の地面に触れたのちは、たとえもう一方の足が打者席内に残っていても、フェア地域で打球が打者に当たれば打者アウトとなる
 - ただしファウル地域で当たったときはファウルボールとなる
 - ・ 10秒以内に打撃姿勢をとらなかったとき

◆ ボール

- ・ 投球がストライクゾーンを通過しなかったとき
- ・ 不正投球が宣告されたとき
- ・ 規定の準備投球数を超過したとき
※ボールデット、超過1球ごとにワンボール
- ・ 捕手が無走者のときに投球後の球を投手へ直接返球しなかったとき
- ・ 投手が20秒以内に投球しなかったとき
※ボールデット

◆ 次打者

- ・ 次打者は次打者席内で待機しなければならない
- ・ 次打者席内には、バットを2本まで持ち込むことができる
- ・ 次の場合には次打者席を離れることができる
※打球や送球、守備側のプレイを避けるとき
※三塁から本塁に進塁してくる走者に指示を与えるとき

10. 打順の誤り

◆ 打順の誤りは、守備側からのアピールプレイである

※守備側のすべての野手がフェア地域を離れたあとはアピールはできない

◆ 不正位打者が打席に入っている間にアピールされたときは、

※正位打者がボールカウントを引き継ぎ、その間のすべてのプレイは有効

◆ 不正位打者の打撃が完了し、次の打者への投球動作が行われる前のときは、

※走者の進塁や得点は、すべて取り消される

※違反発見前のアウトについては取り消されない

※打順を抜かされた正位打者がアウトになる

※次の打者はアウトを宣告された正位打者の次の打順のものとなる

ただし不正位打者が該当する場合は、さらに次の打順のものとする

◆ 次の打者への投球動作に入ったあとのときは、

※アピール権は消失し、その間のすべてのプレイは有効となる

11. 打者が打者走者になるとき

- ◆フェアボールを打ったとき
- ◆第3ストライクルールが適用された時(いわゆる振り逃げ)
 - ※無死か一死で走者が一塁にいない時、または二死のときに、捕手が第3ストライクの投球を捕球できなかったとき適用される(ワンバウンドの投球にも適用される)
 - ※打者がバットを振ったかどうかは問われない
- ◆打者が四球を得たとき
- ◆打者に投球が当たったとき(死球)
 - ※打者が空振りしたときやストライクゾーンで当たった時はストライク
 - ※投球を避けようとしなかった場合、ボールデッドでワンボールが与えられる
 - ※不正投球が死球となった場合は、走者にも1個の安全進塁権が与えられる
- ◆打者の打撃を攻撃側が妨害した時(打撃妨害)
 - ※ディレードデッドボール
 - ※攻撃側監督に「打者の一塁への安全進塁件を取るか、プレイの結果を生かすか」の選択権が与えられる
 - ※打者が一塁に達し、すべての走者が1個以上進塁したときは適用されない
 - ※打撃妨害を選択した場合、他の走者はフォースの場合以外は進塁できない
 - ※打撃妨害の時の投球が不正投球だった場合は、不正投球が適用される
 - ※スクイズプレイを妨害したときは、走者にも1個の安全進塁権が与えられる
- ◆フェアボールが走者や審判員に触れたとき

12. フェアボールが走者や審判員に触れたとき

- ◆フェアボールがフェア地域上の審判員あるいは塁を離れている走者に触れたとき
 - ※投手を含む内野手に触れたり、投手以外の内野手が容易に処理できそうな範囲を通過したのちの場合はボールインプレイ(成り行き)
 - ※投手を含む内野手に触れる前、投手以外の内野手が容易に処理できそうな範囲を通過する前(容易に処理できない打球を含む)の場合はボールデッド
 - 走者に当たったときはその走者はアウト、打者走者に一塁への安全進塁権、他の走者はフォースの場合を除き投球時の塁に戻される
- ◆フェアボールが触塁中の走者に触れたとき
 - ※守備者が塁より前方で守備していた場合はボールインプレイ(成り行き)
 - ※守備者が塁より後方で守備していた場合は、打者走者に一塁への安全進塁権、他の走者はフォースの場合を除き投球時の塁に戻される
- ◆フェアボールが投手を含む内野手に触れたのち、ファウル地域の走者に触れたとき
 - ※ボールインプレイ(成り行き)
- ◆フェアボールがファウル地域の審判員に触れたとき
 - ※ボールインプレイ(成り行き)

13. 走 塁

- ◆進塁するときは一塁・二塁・三塁・本塁の順に、逆走塁をするときは本塁・三塁・二塁・一塁の順に各塁に触れなくてはならない
 - ※逆走塁は次の場合にのみ認められる
 - ・ 飛球が捕球されたため、走者が元の塁に戻る時
 - ・ 進塁中に塁を空過し、その塁を踏みなおすために戻る時
 - ・ 前位の走者を追い抜きそうになって戻ろうとする時
 - ※安全進塁権が与えられたときも、各塁に正しい順序で触れて進塁または逆走塁をしなければならない
 - ※塁を空過したり、タッチアップが早すぎた場合、ボールデッド中でもその塁に戻って触れなおすことができる
 - ただしボールデッド中に本塁を空過した場合は、試合再開後は触れなおすことができない
 - ※ベンチに入ったり、境界線外に出た走者は、塁に戻って触れなおすことができない
 - ※走塁妨害により触塁できなかったときは、触塁したものとみなされ、塁に触れ直さずに進塁してかまわない(本塁の場合は得点が認められる)
- ◆フォースの場合を除いて、塁の占有権は前位の走者にある
 - ※二人の走者が同時に同一塁上にいる場合、後位の走者は触球されるとアウトになる
- ◆ベースが正規の位置から移動している場合、走者はその塁に触れていなくてもアウトにならない(移動したベースは存在しないものとする)
 - ※進塁してきた走者は正規の位置(本来ベースがあった位置)に触ればよい

14. 走塁妨害

- ◆球を持っていない野手が走路上にいて、走者の走塁に影響を与えたとき
 - ※野手が走者に触れていなくても、走者が避けたり、スピードを緩めたりしたと審判員が判断すれば走塁妨害は成立する
 - ※空タッチや塁上の走者を押し出しするような行為にも走塁妨害が適用される
 - ※打球の処理をしているときは、たとえ走路上でも守備者が優先される
- ◆走者が塁に達しようとしている時は、野手は塁の前縁(走路側の辺)の一部を空けていなければならない(完全にブロックしてはいけない)
- ◆審判員が左手を握って横に出し「ディレードデッドボール」とコールしたのち、妨害した野手を右手で指差し「オブストラクション」とコール、プレイが一段落するのを待ってから適切に処置が行われる
 - 妨害を受けた走者がアウトになったときは、直ちにボールデッドとなる
- ◆走塁妨害を受けた走者は、妨害を受けた塁間ではアウトになることはない
- ◆走者が妨害を受けなければ達していたと思われる塁が与えられ、塁の占有権は後位の走者にある(オーバースローの場合は前位の走者)

15. 安全進塁権

● 一個の安全進塁権が与えられる場合

◆ 打者に一塁への安全進塁権が与えられる場合

- ・ 四死球を得たとき
- ・ 打撃妨害があったとき
- ・ 投手を含む内野手に触れる前、投手以外の内野手が容易に処理できそうな範囲を通過する前のフェアボールが審判員や離塁中の走者に触れたとき
- ・ 守備者が塁より後方で守備していたときに、フェアボールが触塁中の走者に触れたとき

◆ 走者に投球時の塁からの一個の安全進塁権が与えられる場合

- ・ フォースの状態に打者に一塁への安全進塁権が与えられたとき
- ・ 暴投または捕逸により、球がバックネットに挟まったり、競技場外に出たとき
- ・ 不正投球が宣告されたとき
- ・ 野手がグラブ、帽子などを本来つけている場所から離し、投球に投げ当てたり、取ったりしたとき(打者走者にも与えられる)

◆ 球が競技場外に出た時達していた塁から一個の安全進塁権が与えられる場合

- ・ 野手が触球しようとした球が手から離れて競技場外に出たとき

◆ 野手が競技場外に出た時達していた塁から一個の安全進塁権が与えられる場合

- ・ 野手がボールインプレイの球を持ったまま、無意識に競技場外に出たとき

● 二個の安全進塁権が与えられる場合

◆ 投球時の塁から二個の安全進塁権が与えられる場合

- ・ 飛球が捕球された時の送球がブロックボールやオーバースローになったとき
- ・ フェアボールがバウンドしたり転がったりして競技場外に出たとき

◆ 野手の手から球が離れた時達していた塁から二個の安全進塁権が与えられる場合

- ・ 野手がグラブ、帽子などを本来つけている場所から離し、送球に投げ当てたり、取ったりしたとき
- ・ インプレイの送球がブロックボールやオーバースローになったとき

◆ 球が競技場外に出た時達していた塁から二個の安全進塁権が与えられる場合

- ・ 野手がボールインプレイの球を故意に競技場外に出したとき

● 三個の安全進塁権が与えられる場合

◆ 走者へ投球時の塁からの三個の安全進塁権が与えられる場合

- ・ 野手がグラブ、帽子などを本来つけている場所から離し、フェアボールに投げ当てたり、取ったりしたとき

● 本塁への安全進塁権が与えられる場合

◆ フェアの飛球がフェンスを越えるか、ファウルボールに触れたとき

● 審判の判断により安全進塁権が与えられる場合

◆ 野手が走者の走塁を妨害したとき

※ 妨害された走者および他の走者が、妨害がなければ達していたと思われる
塁までの安全進塁権

◆ 競技場内に入り込んだチームメンバー以外のものによって、ボールインプレイの球が妨害されたとき

◆ 審判員の用具・審判服または攻撃側プレイヤーのユニフォームの中に球が入ったり、挟まったりしてプレイの続行が不可能になったとき

16. 打者がアウトになる場合

◆ 第3ストライクが捕手に正しく捕球されたとき

◆ 打者が空振りして第3ストライクになった球が、打者に触れたとき

◆ 無死または一死で一塁に走者がいるときに、打者が第3ストライクになったとき

※ アウトになった打者が一塁へ走り、捕手の送球が打者に当たるなどして、他の走者に対するプレイの妨害になったときは、ボールデットとなり、打者と本塁に最も近い走者がアウト、他の走者は妨害発生時に占めていた塁に戻される

※ アウトになった打者が一塁へ走り、捕手の送球がなされても、送球が打者に当たることがなかった場合は、インプレイである(打者のみアウト)

◆ 打者がツーストライク後にバントした打球が、ファウルボールになったとき

※ ファウル地域でバント飛球を捕ろうとしている野手を走者が妨害したときは、本塁に最も近い走者がアウト、打者はファウルボールで打撃継続となる

◆ 片足でも完全に打者席の外に踏み出したり、本塁に触れたりして打ったとき

◆ 打者席外に足を完全に踏み出し、再び打者席内に戻って投球をバットに当てたとき

※ バットに当たらなかったときは、不正打球にはならず、ボールインプレイ

◆ バットを手から離して打ったとき

◆ 不正バットや未検定のバットを持って打者席に入ったとき

◆ 変造バットを持って打者席に入ったとき

※ 打者アウトで退場

◆ 投手の両足が投手板に触れたのちに反対側の打者席に移動したとき

◆ 打者席外に足を踏み出して、捕手の捕球や送球を妨害したとき

※ 塁に走者がいる時に、打者がボールカウントを間違えて一塁に走り、捕手の送球が打者に当たって他の走者に対するプレイの妨害となった場合は、ボールデットで打者アウト、走者は審判員の判断により、妨害発生時に占めていた塁に戻される

※ 打者が一塁へ走り、捕手の送球がなされても、送球が打者に当たることがなかった場合は、ボールインプレイ、打者には打撃を継続させる。

◆ 打者が故意に捕手の捕球や送球を妨害したり、本塁上のプレイを妨害したとき

※ ボールデットで打者アウト、走者は妨害発生時に占めていた塁に戻される

17. 打者走者がアウトになる場合

- ◆ 飛球を打ち野手に捕球されたとき
 - ※境界線付近の飛球を捕球する場合、野手の足が境界線上にあればよい
 - ※ジャンプして捕球する場合は、身体の大部分が競技場内にあればよい
 - ※いったん競技場外に出てから戻ってプレイする場合は、両足が完全に競技場内に戻っていなければいけない
- ◆ 一塁に達する前に身体または一塁に触球されたとき(第3ストライクルールを含む)
 - ※野手が球を確捕して一塁を踏めば、一塁に触球したことになる
 - ※確捕とは、手がグラブ・ミットのみで球を保持している状態をいう
 - 身体やマスク、地面、ベースなどとの間で挟んでいる状態は確捕とみなさない
 - ※球を確保した野手が一塁に触塁するのと、打者走者の触塁が同時の場合はセーフである
- ◆ 打者走者になった打者が、一塁に向かわないで味方のベンチに入ったとき
 - ※死球の場合を除く
- ◆ インフィールドフライが宣告されたとき
 - ※無死・一死で走者が一塁・二塁あるいは満塁の時に、内野に打ち上げられた飛球(バントやラインドライブ＝ライナーは除く)で、野手(外野手を含む)が容易に守備できると審判員が判断した場合をインフィールドフライという
- ◆ 一塁で通常のプレイが行われたときに、打者走者が白色ベースのみに触れて通過し、再び白色ベースに戻る前にアピールされたとき
 - ※球を持った野手が一塁を踏むか打者走者に触球すればアピールが成立する
- ◆ 打者走者がスリーフットレーンの外側を走って、一塁で送球を処理しようとしている野手の守備を妨害したとき
 - ※打球を処理しようとしている野手を避けるためにスリーフットレーンの外側を走ることには問題がない
 - ※一塁側ファウル地域からのプレイなどで守備側がオレンジベースを使用しているときは、打者走者はフェア地域を走ることができる
 - ※送球の方向と打者走者の走る方向が明らかに異なっている場合は妨害にならない
- ◆ 打者走者が打球を処理しようとしている野手の守備を妨害したり、送球を故意に妨害したとき
 - ※明らかにダブルプレイを阻止するための妨害の時は、妨害発生時に本塁に最も近い走者もアウトになる
 - ※打球を処理しようとしている捕手と本塁前で衝突した時は守備妨害になる
- ◆ 打者走者が明らかに本塁上でアウトになるようなプレイを妨害したとき
 - ※本塁に向かってきた三塁走者もアウトになる
- ◆ フェアボールが打者走者の持っているバットや身体に触れたとき
 - ※打者が打者席内に両足を残している場合はファウルボールになる

- ◆打者走者がフェア地域内で、フェアボールに再度バットを当てたとき
 - ※落としたバットに転がってきた打球がフェア地域で当たったときは成り行き
 - ※ファウル地域でバットに当たったときはファウルボールになる
- ◆打者走者が野手の触球を避けようとして本塁側に後ずさりしたとき
- ◆一塁上で通常のプレイが行われているときに、打者走者が白色ベース上で守備者と接触したとき
- ◆走者がいないとき、攻撃側のメンバーがファウル飛球を捕球しようとしている野手を妨害したとき
 - ※走者があるときは、本塁に最も近い走者がアウト、打者はファウルボールで打撃継続となる
 - ※走者が妨害したときは、その走者がアウト、打者はファウルボールで打撃継続
- ◆野手が故意落球をしたとき
 - ※無死・一死で走者が一塁にいるとき、野手が容易に捕球できる内野への飛球を地面に落ちる前に手やグラブで触れたのちに、故意に地面に落としたとき
 - ※インフィールドフライが宣告された飛球や外野への飛球は故意落球を適用しない
 - ※トラップボール(手やグラブで触れずに地面に落ちてから捕球した場合)は故意落球とみなさない
- ◆先行する走者が野手の送球や送球の捕球を妨害したとき
 - ※打者走者と妨害した走者がアウトになる
- ◆次打者が打球に対する守備を妨害したとき
- ◆チームメンバー以外の者が競技場内に入り、守備者が捕球できると判断される飛球を妨害したとき

18. 走者がアウトになる場合

- ◆ボールインプレイ中に、塁に触れていないときに野手に正しく触球されたとき
- ◆野手の触球を避けようとして、走路の両側 0.91m以上に離れて走ったとき
 - ※走路上で野手が守備動作をしているときは、野手の前方または後方に 0.91m以上離れて走ってもよい
 - ※走者が膨らんで走っている場合は、その時の位置と塁をと結ぶ線から両側に 0.91m以上離れた場合にアウトになる
- ◆フォースの状態に進塁しなければならなくなった塁に触れる前に、野手が球を確捕して触塁するか走者に触球したとき
- ◆他の走者以外の者が走者の身体に触れ、走塁を援助したとき
- ◆タッチアップをするときに、塁の後方からランニングスタートをしたとき
- ◆後位の走者がアウトになっていない前位の走者を追い越したとき
 - ※安全進塁権を与えられて進塁しているときにも適用される
- ◆進塁を放棄してベンチに入ったり、競技場外に出たとき
- ◆離塁中に投手を含む内野手に触れる前か、投手を除く内野手を通過する前のフェアボールにフェア地域で触れたとき

- ◆走者が内野手の処理しそこなった打球を故意に蹴ったとき
- ◆走者が打球を処理しようとしている野手を妨害したり、送球を故意に妨害したとき
 - ※たとえ走路上であっても守備者が優先され、守備妨害となる
 - ※明らかにダブルプレイを阻止するための妨害の時は、関係する走者や打者走者もアウトになる
- ◆アウトになった打者・打者走者・走者または得点をした直後の走者が、他の走者がいるときに守備側のプレイを妨害したとき
 - ※本塁に最も近い走者がアウトになる
- ◆走者がいるとき、攻撃側のメンバーがファウル飛球を捕球しようとしている野手を妨害したとき
 - ※本塁に最も近い走者がアウト、打者はファウルボールで打撃継続となる
- ◆投球が投手の手から離れる前に走者が塁からはなれたとき(離塁違反)
 - ※不正投球と離塁違反が同時に宣告された場合は、不正投球が適用される
- ◆球を持った投手の両足がピッチャーズサークル内に入っているのに、走者が塁に触れていなかったとき
 - ※進塁中の走者はそのまま進塁を続けてかまわない
 - ※一旦停止したのちは、直ちに元の塁に戻るか、次塁に進まなくてはならない
 - ※四球で一塁に向かっている打者走者は、一塁の直前や塁上で停止しなければ、そのまま二塁に向かって進塁を続けてかまわない
 - 一旦停止したのちに塁を離れた場合は離塁違反となる
 - ※投手が球を手から離したり、ピッチャーズサークル外に出たり、偽投を含む野手のプレイをしたときは、離塁違反は問われない
- ◆走者が逆走塁をして守備側を混乱させたり、からかったりしたとき
- ◆球を持って待ち受けている野手に、走者が落球を狙って衝突した時
- ◆ベースコーチや攻撃側のメンバーが、故意に送球を妨害したり、守備側のプレイを妨害したとき
 - ※本塁に最も近い走者がアウトになる
- ◆走者が塁を空過したり、一塁を走りこしたあと二塁に進塁しようとしたり、タッチアップが早すぎたり、本塁を空過して触れなおそうとしないで、守備側からアピールされたとき

19. アピールプレイ

◆アピールプレイは以下の8つの場合をいう

1. 走者が塁を空過したとき
2. 飛球に対して走者の離塁が早すぎたとき
3. 打順誤りがあったとき
4. 打者走者が一塁通過後に二塁に向かおうとしたとき
5. 無通告交代したとき
6. 代替プレイヤー違反があったとき
7. 不正再出場したとき
8. DP違反があったとき

◆アピールはボールインプレイ中でも、ボールデッド中でもできる

※次の投球動作に入ったり、すべての守備者がフェア地域を離れたり、球審により試合終了が宣告されたり、投手が投手板に足を触れたまま塁に送球したりした場合は、守備側はアピール権を失う

◆ボールインプレイ中のアピール

※塁の空過の場合は、空過した塁上で球を持つか、その塁に触球するか、その塁を離れている走者に触球する

※タッチアップが早すぎたときは、その塁上で球を持つか、その塁に触球するか、その塁を離れている走者に触球する

※一塁を通過したのち二塁に向かっている場合は、球を保持して、塁を離れている走者に触球する

※本塁に触れないで触れなおそうとしない場合は、球を持って本塁に触れる

◆ボールデッド中のアピール

※球が内野に戻ったときに野手が球を持っていなくても、競技場内にいる守備側のメンバーが言葉だけで走者の塁の空過とタッチアップが早すぎたことをアピールできる

※球が場外に出たときは、球審が新しい球を渡すまではアピールができない

※アピールは第3アウト後にも行うことができる

20. 審判員の判定と抗議

● 審判員の判定

- ◆ 投球のストライク・ボール、打球のフェア・ファウル、走者のアウト・セーフなどの審判員の判定に対しては抗議することはできない
- ◆ 試合中抗議ができるのは監督のみで、コーチやプレイヤーに抗議権はない
- ◆ 監督から正当な抗議があった場合、当該審判員は他の審判員と協議することができる(他の審判員はあくまで助言をするのみで、判定は当該審判員が行う)
- ◆ 審判員の判定は、明らかにルール違反が認められない限り、変更されない

● プレイの中断

- ◆ 審判員が必要と認めたときにプレイを中断できる
 - ※ 監督やプレイヤーからタイムの要求があればプレイが中断されるわけではない
- ◆ 球審が本塁を掃くためや、プレイと直接関係のない他の義務を行うためにその位置を離れたときは、いつでもプレイは中断できる
- ◆ 投手が投球動作に入ったのちや、プレイの進行中はタイムを宣告できない
- ◆ 重大な負傷が起きたと判断した場合はタイムを宣告し、走者には審判員の判断によりその走者が達していたと思われる塁が与えられる

● 抗議のできない場合

- ◆ ストライク・ボールの宣告
- ◆ 不正投球かどうか
- ◆ 打球が直接フェンスを越えたか、飛球が地面に触れる前に捕られたかどうか
- ◆ 飛球がインフィールドフライかどうか
- ◆ 走者の触塁やタッチアップの早すぎのアピール後の判定が正しいか
- ◆ 守備妨害、打撃妨害、走塁妨害があったかどうか
- ◆ プレイヤーが競技場外に出たかどうか
- ◆ その他単に審判員の判定の正確性という点に含まれる事項

● 抗議ができる場合

- ◆ プレイングールの解釈や適用の間違い
- ◆ 違反に対するペナルティー適用の間違い
- ◆ チームメンバーの適格性